

単元・題材名等：陸上競技（短距離走・リレー） 学年等：第3学年 授業者名（ 米良瑛彦 ）	
助言者名（ 松川紘士 ）	
司会者名（ 井上達晃 ） 記録者名（ 平山翔 ）	
発言者	内 容
米良（人二）	○リレー選んだ理由…忙しい体育祭（体育大会）前に、リレーを効率よく教えることができるようにという思い。 →効率よく指導できる方法を教えたい。 ○授業を作る上で ・数値的目標を設定（何で褒められたのかなど考えるため） ・熊本県のトップチームと日本代表のバトンパスを動画で視聴。 →2. 6秒でバトンパスができるのではないかと感じ、目標を高く持って取り組むことができた。 ○今回の授業において、女子同士がアンダーハンドパスをやり始めた（急遽、説明を入れた）
荒尾四中	バトンパスは、事前に指示しているか？ 4人でつなぐときは、どう持っていか？
米良	○カーブは、外側に体重がずれることが多い。右手にバトンをもって、遠心力を使って、カーブで膨れないようにしている。 ○外側から追い越すことが決まりとしてある。右手で渡したら、左にずれる。追い越そうとした人と接触すると危険はない。安全にバトンパスするため。 →学校全体で指導。 ○持ち替えないチームいる。それは、それでよし。
ひおき先生	学習訓練等が素晴らしい。 評価 能力の差があるチームは、個人に合わせて評価？全体の評価？
米良（人二）	達成感 テイクオーバーゾーンの有効的な活用が必須。見ていると、40歩前くらいからスタートしていた。前向きな声掛けを続けた。生徒も喜んでいった。 評価 個人差。評価規準だけでない。 →手の出し方も技能評価につなげる。
いそべ	指導計画 これまで、どのようなICT利用方法を教えたか。どのような視点で、これからしていくか。 評価 態度の評価。めあて（何度も…）数値的に何回とかあるのか？
米良（人二）	ICT 同じ学年の県選抜チームの動画を見せる。自分たちもできるのではないか。と思わせる。グラウンドを走らせると、ミスが出る（土、焦り）。それを動画で撮る。反省につなげる。 評価 チームのために頑張ろう。という声掛けを行う。
玉名中先生	・授業づくりの視点 グルーピング ・日頃の指導。 ・サッカー等の授業で、グルーピングの工夫。子供たち？先生？
米良（人二）	グルーピング 自由に決めさせることはない。担任と協力して、人間関係を

山田先生	<p>意識して組む。 指導方法 子どもとの信頼関係が一番。怒るのではなく、怒ったら倍褒める。普段から手が上がる。普段の授業を大切にしている。</p> <p>協議 走り出してから、バトンパスの方法は、勉強になった。</p>
タケダ先生	<p>場工夫 正式なルールにこだわる必要はない。苦手な子たちに合わせて、変更してもいいのではないかな。</p> <p>目標設定の方法 わかりやすい。見本に近づく。達成感につながる</p>
タシロ先生	<p>ルールや場の工夫 球技は、ルールを変更すること多い。ウォーミングアップ重要だと感じた。ウォーミングアップと学習内容のつながりを感じた。單元ごとに、ウォーミングアップを子供たちに考えさせる。つながりを意識したい。</p>
松川指導主事	<p>授業について 臨機応変な行動力。米良先生の雰囲気素晴らしい。</p> <p>体力調査の結果 上体起こし、50, 持久走が厳しい 上体起こし→男子 横ばい 女子 低下傾向 ・男女差が出ている。 ・運動嫌いな生徒も増えている。 ・体育の授業以外は、何もしない子供も増えている。 楽しくない生徒の特徴→人と比べられない、自分のペースでできれば</p> <p>人吉球磨の研究 授業のこだわり 達成感 (米良) グループの組み合わせ 様々な生徒がいる。走力やクラスの実態に合わせてグループを組むことが大切。そこには、手立てが必要</p> <p>競争だけに偏らない目標設定 「距離、歩数、時間」→分かりやすく、取り組みやすい。</p> <p>ICT 教え合う時間の確保が大切 (ICT の効果的な活用) 使うことが目的化してはいけない。効果的な活用が大切。 動画を見る視点を与えて上がることが大切になる。</p> <p>ルール 安全面の指導○。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 学習指導要領を読み取ること。 3年生は、スピードを十分に高めて、バトンパス。 利得距離は、高3 スピードを十分に高めたバトンパスとは？→子供たちが分かって活動。 2 スキルウォームアップの充実 技能の向上につながるウォーミングアップ。学習の質が変わるアップを。 3 教え合い活動の充実 上手くできないことを生徒のせいにはしない。→原因を考えてあげること。 4 評価 Aを与えるための判断基準を、イメージしておく必要がある。 <p>このような… 競争を楽しませる視点で行くと…ゴールが同じになるような設定をする</p>

	<p>スピード曲線を利用する。 グラフを見せて、目標を決め、目標値に近づく→達成感、喜びへ 子供たちが進んで授業や体育をしたいと思えるように工夫。</p>
--	---